

# Task

アクションRPG

PS4

# ストーリー

## 明日世界が終わります

過去に戻り世界が終わる原因となった  
出来事を解決してきてください

－ 差出人 ： ???

「明日」から来た一通の差出人不明の手紙と「謎の腕輪」

主人公が腕輪をつけてみると

…何も起こらなかった

# ゲームシステム

腕輪の力を使うと、指定した日・時間までタイムスリップできます。

本作は探索パートとアクションパートに分かれています。

探索パートではタイムスリップの為に指定する日時の獲得、  
アクションパートでは敵と戦います。

タイムスリップは **探索パートで獲得した日時にのみ行くことが可能**です。

例)探索パートで「1月1日」を獲得

1月1日へタイムスリップ可能

# システム 探索パート

探索は町中を歩き、人々の会話から  
重要そうな会話・日時を  
盗み聞きすることを目的とします。

盗み聞きした会話・日時は自動的に「メモ帳」に  
記憶されていきます。

メモ帳から日時を選択することで、その日時に  
タイムスリップすることが可能です。

一度メモ帳から日時を選択するとそのメモは消えます。

# システム アクションパート

アクションパートでは世界の終りの原因となった出来事を解決する際等に発生します。内容は戦闘がメインとなります。

戦闘方法(探索パート操作)

○ボタン:攻撃(決定)

△ボタン:強攻撃

□ボタン:つかみ攻撃

×ボタン:回避(キャンセル)

R1トリガー:ガード

アナログスティック:移動(移動)

# まとめ 制作意図

本作は昔から作りたかった作品の一つですが難しい部分がある為難航している作品です。

「創の軌跡」のクロスストーリーが少し近いかもしれません。

過去・未来を行き来かつ影響を及ぼし合う作品を作るのは難しいと思いますが是非完成させたいです。

現在は探索・アクションパートの構想、大まかなストーリー世界観ができていますがこれに現在人気の「異世界転生」の要素、「死にゲー」の要素を取り入れるつもりです。これは上記の要素が人気だからという理由ではなく相性がよさそうだから、という理由からです。

更にこの作品の世界観の設定がファンタジーSFなので一つの世界、一つの世界線ではなくより規模の大きい世界(多くの世界)、多くの世界線でストーリーを展開出来ると考えています。